


# Chartol OLL

<b>Nom et prénom du PNJ</b> Chartol OLL		<b>Origine</b> Champala (bordure intérieure)
<b>Ceinture</b> ... / ... <b>Bouclier</b>	<b>Tête</b> 14 01-15	<b>Age</b> 45 ans <b>Sexe</b> M <b>Poids</b> 55 Kg
	<b>Bras D.</b> 16-35	<b>Expérience</b>
	<b>Bras G.</b> 36-55	<b>Alignement</b> +1
	<b>Jambe D.</b> 81-90	<b>Spécialisation</b> Commando marin
	<b>Jambe G.</b> 91-00	<b>Force</b> 8 <b>Taille</b> 16
		<b>Constitution</b> 8 <b>Dextérité</b> 8
		<b>Pouvoir</b> 4 <b>Apparence</b> 6
		<b>Intelligence</b> 12 <b>Education</b> 18
		<b>Point de Vie</b> 12
		<b>SAN</b> 51
		<b>Chance</b> 20
		<b>Attaque(s) par round (CàC)</b> 1
		<b>Bonus aux Dommages</b> -1
		<b>Résistance aux Dommages</b> -1
		<b>Régénération naturelle</b> 5J / 4H00
		<b>Points de mission</b>
	<b>Alliance</b>	
	<b>Empire</b>	
	<b>Autres</b>	
	<b>Finances et autres objets de valeur</b>	
	84 crédits	
	<b>Règles spéciales de la race</b>	
	Amphibie : peut respirer sous l'eau ET hors de l'eau // Vision faible luminosité améliorée : peut voir normalement dans la pénombre // Résistance aux radiations : dispose d'une résistance naturelle aux radiations faibles et moyennes	

## COMPETENCES PRINCIPALES DU PERSONNAGE

Coup de tête (12) .....	Coup de poing (45) .....	Coup de pied (20) .....
Sport (FOR+CON+DEX)/2 12	Arts martiaux (01) .....	Lancer (25) .....
Esquiver (DEX*2) 16	Bloquer (DEX*2) 16	Explosif (01) .....
<b>Armes de poing (20) 35</b>	<b>Fusils (15) 55</b>	<b>Armes blanches (20) 40</b>
- .....	- Bastech A280c .....	- Couteau de combat .....
- .....	- .....	- .....
- .....	- .....	- .....
<b>Armes lourdes (05) .....</b>	<b>Artillerie/Tourelles (05) .....</b>	<b>Véhicules aquatiques (01) 33</b>
- .....	- .....	- .....
- .....	- .....	- .....
<b>Langues étrangères (07) .....</b>	Observation (20) .....	Ecouter (25) .....
- Atoan 19	Se cacher (08) 28	Skier (+5) 17
- .....	Grimper (+25) 37	Sauter (+7) 19
Co. des armes (EDU*2) 36	Co. des vaisseaux (EDU*2) 36	Nager (+40) 70
Co. des droïdes (EDU*2) 36	Co. des véhicules (EDU*2) 36	.....

**ARMES NATURELLES & de CORPS à CORPS**

Arme	Dégâts	DEX	Parer	Lancer	Règle spéciale	PA ignorés
Coup de tête	1D3	-	-	NA	Aucune	NA
Coup de poing	1D4	+2	+20	NA	Aucune	NA
Coup de pied	1D4+1	+1	-	NA	Aucune	NA
Couteau de combat	2D6+2	+2	+2	-10	-	-

**ARMES à DISTANCE**

Arme	Dégâts	Panne	Portée	Tirs/round	Munitions	Règles spéciales	Chargeurs
Blastech A280c	6D3+2	97	40m	1, 2, 1R	60	-5PA / Lunette	2

**GRENADES ET EXPLOSIFS**

Type d'explosif	Dégâts	Panne	Effets de l'explosif	Quantité
Grenade frag	10D3 r2m	99	Rayon 2 mètres / Ignore 5PA	1
Grenade fumigène	spécial	99	Aveugle r3m pour 2D3+2 rounds	1

**ARMURES**

Armure	PA zone	Capacités spéciales
Casque de protection armée rebelle	14PA tête	-
Gilet de protection léger	10PA tronc	-

**AUTRES EQUIPEMENTS**

Objet	Commentaire	Où est-il ?
Uniforme armée rebelle	+5 en « se cacher » forêt	Porté
Sac à dos de transport	-	Porté
Comlink militaire	-	Poche
Lampe torche	-	Sac à dos
Lunettes de protection	-	Sac à dos
Combinaison de plongée	-	Sac à dos
Bouteille O2	-	Sac à dos